

Proiettile umano!

Gli allenatori insegnano, i giocatori creano! Esploriamo la nuova frontiera del fallo in questa clip.

1bianco blocca per 1bianco ma 16blu forza il blocco spingendo 1bianco addosso al compagno, che non riesce a concludere il tiro a canestro da 3punti. L'arbitro coda sanziona il fallo, mentre il guida richiama verbalmente il 16blu. 1bianco si porta in lunetta dove sembra che gli siano accordati tre tiri liberi, ma prima che abbia eseguito il primo tiro libero l'arbitro coda fischia, evitando un errore correggibile, e cambia il tiratore concedendo solo due tiri liberi per 1bianco (squadra blu ha esaurito le penalita nel periodo).

La forzatura di un blocco è un'azione frequente, ma spingere un bloccante sul tiratore è una azione antisportiva e come tale deve essere sanzionata. Sarebbe troppo facile utilizzare compagni ed avversari come "proiettili" per impedire un tiro. Che la penalità dei falli sia raggiunta o meno un fallo sul bloccante che impedisce un tiro sarebbe sempre uno scambio troppo vantaggioso! La sanzione per il fallo di 16blu doveva essere: fallo antisportivo, due tiri liberi 1bianco e possesso palla. Se il tiro di 1bianco fosse entrato nel canestro sarebbe comunque stato valido.

Curiosità: NBA ha una regola diversa da applicare in queste situazioni la trovate a questo link <http://www.weref.it/2016/04/05/760/>

Canestro e ... rimessa dal fondo?

Il fischio non deve essere istintivo: anche se la decisione deve essere presa in un battito di ciglia, la situazione di gioco va "letta", ragionata e contestualizzata! Ci sono delle situazioni in cui la decisione è inevitabile, altre in cui sarebbe meglio soprassedere. A volte trattenere un fischio favorisce la fluidità del gioco ed evita all'arbitro un ginepraio da cui è difficile uscire. La F8 di LBA di Firenze ci offre lo spunto per analizzare **due situazioni** simili dal punto di vista del gioco, ma molto diverse sia per il peso della decisione sia per le sanzioni da comminare.

Cosa è successo: 8 nero tira da tre punti. Mentre la palla è in aria, 21 nero in corsa per prendere il rimbalzo spinge 7 bianco: tutti e due i giocatori cadono a terra. L'arbitro centro sanziona fallo contro 21 nero. Il canestro è convalidato ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo per la squadra bianca.

Cosa è successo: 5nero va in penetrazione verso il canestro avversario e, nonostante un contatto con 41bianco, riesce a portare a termine la sua azione e segnare. Subito dopo il rilascio della palla un fischio dell'arbitro centro sanziona un fallo a 4 bianco. Dopo un attimo di perplessità e concitazione, gli arbitri vanno a vedere l'instant replay, probabilmente per vedere chi era il beneficiario dei tiri liberi. Dopo le verifiche e la comunicazione tra gli arbitri, il gioco riprende con una rimessa dal fondo (in attacco) a favore della squadra nera.

Situazione 1: il contatto provocato da 21nero è così intenso da rendere necessario un fischio tempestivo (la palla è ancora lontana dall'anello); la presenza di due giocatori per terra

nella zona del semicerchio potrebbe essere pericolosa per l'incolumità dei giocatori in una eventuale azione di rimbalzo. La situazione che si genera rientra nelle pieghe poco conosciute del regolamento tecnico: il canestro realizzato da 8nero prevede una rimessa bianca dal fondo per canestro subito, in cui il giocatore che rimette può muoversi liberamente dietro la linea di fondo ed eventualmente collaborare con un compagno anch'esso fuori dal terreno; il fallo di 21nero prevede una rimessa dal fondo bianca con rispetto del punto di rimessa. Le due amministrazioni si sovrappongono con evidente differenza: poiché è il fallo a determinare la palla morta, mentre un canestro realizzato non è una infrazione, non deve essere applicata cronologia, ma soltanto l'amministrazione della sanzione del fallo con una rimessa dal punto più vicino; volendo essere pignoli sull'altro lato del canestro!

Situazione 2: Il leggero contatto di 4bianco su 23nero avviene praticamente in contemporanea all'ingresso della palla nel canestro e il fischio arriva con la palla già uscita dalla retina. il fallo di 4bianco è il 4° fallo di squadra nel periodo, ma l'arbitro rientrando in campo dopo la segnalazione (senza attribuzione di tiri liberi) vede sul tabellone luminoso 4 falli di squadra (per entrambe le formazioni) e viene colto dal dubbio di dover assegnare 2 tiri liberi. Dopo un breve consulto con i compagni decide di andare, con il 1° arbitro, a controllare l'IRS per determinare con certezza chi dovesse tirare i tiri liberi. Sarebbe stato probabilmente più semplice ed immediato dare un'occhiata al tavolo per vedere che la paletta del bonus (per la squadra bianca) non era ancora stata sollevata dal segnapunti (nelle immagini dal basso si vede il basamento rosso vuoto). L'operazione dura più di qualche secondo fino a rendersi conto che la sanzione del fallo non comporta tiri liberi, un ulteriore confronto tra gli arbitri mette fine all'indugio ed il gioco riprende con una rimessa dal fondo in attacco per la squadra nera! Anche in questo caso la rimessa avviene sul lato sbagliato rispetto al

punto in cui è stata commessa l'infrazione!

Le due azioni avvengono nella stessa gara a distanza di pochi minuti una dall'altra. Pur presentando una similitudine (fallo fischiato con palla che sta entrando nel canestro) sono profondamente diverse. Per l'opportunità di fischio, i contatti ed il loro sviluppo sono assolutamente agli antipodi tecnici: nel primo caso è necessario un "call" nel secondo sarebbe auspicabile un "no call"! Simili per quanto riguarda l'applicazione delle relative sanzioni, da attribuire a squadre diverse ma con le stesse modalità: rimessa perimetrale per un fallo! Diverse per la gestione del "momento": dove nel primo caso ci sono molte certezze mentre nel secondo abbiamo più di una esitazione: ricerca di soluzioni non attinenti all'episodio, difficoltà di comunicazione all'interno della squadra arbitrale. Unica omogeneità: l'amministrazione della rimessa nel posto sbagliato (specularmente opposto) rispetto al punto in cui doveva essere effettuata! il punto di rimessa non deve essere quello più comodo, né quello dove vanno i giocatori, né quello dove magari viene recapitata la palla in mano all'arbitro. Il punto di rimessa, nasce dall'attenzione e concentrazione nel "fotografare" e "ricordare" il punto in cui è stata commessa l'infrazione da amministrare. E' comprensibile che in un momento di confusione o difficoltà questa cosa si possa dimenticare. Fondamentale diventa diminuire la percentuale di errore.

Ultimo Tiro

Cosa è successo: a pochi secondi alla sirena 5verde riceve dalla rimessa. La sovrimpressione (non sarebbe il caso di abbassarla e renderla più piccola?) non ci permette di

valutare una probabile violazione di passi in partenza; quattro rapidissimi palleggi, raccolta del pallone, arresto e fischio dell'arbitro! Il giocatore prosegue lanciando le braccia verso l'alto e successivamente abbozza una sorta di tiro senza pallone.

L'arbitro guida sembra intenzionato a segnalare "on the floor", quando viene raggiunto in mezzo al campo dal centro e dal coda: dopo un breve consulto la decisione presa è 3 tiri liberi per il 5verde che con 3su3 porta la gara al supplementare; la partita sarà poi vinta dalla squadra verde.

Considerazioni: spesso e volentieri in queste giocate, a pochi secondi dalla fine, chi riceve il primo passaggio, da rimbalzo o da rimessa, inizia il palleggio dopo aver mosso il piede perno, commettendo violazione di passi e prendendo un grande vantaggio! E' chiaro che in velocità le difficoltà di valutazione da parte degli arbitri aumentano, ma è fondamentale essere concentrati e sapere che tipo di movimento possono fare i vari giocatori in campo: è evidente che il giocatore verde cercherà di tirare il più vicino possibile alla linea da tre punti (ne ha il tempo), tanto quanto è evidente che il difensore cercherà di fermarlo prima che inizi l'atto di tiro, per concedere solo 2 tiri liberi.

Regola: chi volesse approfondire i concetti regolamentari può leggere il regolamento tecnico (RT art. 15) e i nostri articoli "il tiratore è sacro" uscito su Superbasket e "io tiro!". Una cosa è certa: l'atto di tiro è un fondamentale, così come lo sono il palleggio, la ricezione e l'arresto. Se un giocatore sta eseguendo uno di questi fondamentali non può contemporaneamente eseguirne un altro: tutti avvengono in sequenza. Ed è proprio a questa sequenza che ci si deve riferire per valutare il momento del contatto, visto che per forza di cose il fischio arriverà sempre un attimo dopo!

Conclusione: 5verde interrompe il palleggio (mano sinistra) e si arresta. Prima che il pallone venga raccolto (ricezione),

2bianco ha già iniziato a cercare il braccio destro per creare il contatto; inizialmente colpisce il braccio destro del 5verde per poi trattenerlo sullo stesso avambraccio; durante il contatto 5verde cerca di raccogliere il pallone senza riuscirci; 5verde poi mima un tiro, ma questo è irrilevante ai fini della determinazione dell'atto di tiro – cosa che si apprezza meglio nella ripresa dal basso (cameraman di fianco al Guida). Paradossalmente se il 2bianco si fosse limitato a colpire solo il braccio dell'avversario, pur avendo scarsa possibilità di giocare la palla, il fallo sarebbe stato commesso su un giocatore **“non in atto di tiro”**; la continuazione del contatto con la trattenuta porta la valutazione del fallo più sull'antisportivo (non dimenticate che la palla è sulla mano sinistra!); di fatto la raccolta del pallone, seppur tentata, non è mai avvenuta. Quindi il movimento interrotto dalla trattenuta è quello di una ricezione, poi ripreso in **“modalità tiro”** per **“vendere”** meglio il contatto subito. La valutazione appare più chiara dopo svariate visionature di azione e replay. Probabilmente la sanzione più vicina alle regole è quella di: fallo antisportivo di 2bianco su 5verde in arresto (sanzione 2 tiri 5verde e palla verde con 00:04 per un ulteriore ultimo tiro). Esaminata la dinamica dell'azione sul campo e la diversa posizione degli arbitri considerare il giocatore in atto di tiro può essere una **“mediazione”** tra le valutazioni. Psicologicamente una decisione di fallo antisportivo con 3TL e possesso palla verde sarebbe stata difficile da prendere.

TV, aiuto!

La situazione potrebbe sembrare complessa e forse lo è! Quindi cerchiamo di capire insieme cosa è successo

perché in una partita di basket chi non ha il microfono potrebbe spigare, mentre chi ha il microfono potrebbe confondere le idee usando terminologie sbagliate o azzardando ipotesi non riscontrabili con le regole. 7rosso stacca dentro il pitturato, tira e mentre ricade si scontra con il 21bianco. L'arbitro centro fischia, segnala chiaramente che il canestro è valido e indica il 7rosso come responsabile del contatto. Il fallo è avvenuto dopo il tiro: nessuna squadra controlla la palla, infatti 7rosso non può fare fallo in attacco e pertanto il canestro deve essere convalidato. La squadra rossa ha esaurito il bonus, la sanzione è: 2 tiri liberi per il 21bianco. Il primo arbitro si reca al tavolo per visionare l'instant replay, non su richiesta dell'Allenatore Rosso – infatti il tavolo non espone la relativa paletta gialla – né per verificare se il 21bianco fosse all'interno o all'esterno del semicerchio no-sfondamento – in quanto il protocollo IRS non prevede questo caso tra quelli possibili -.

Resteranno a questo punto due opzioni:

- La prima: verificare se un tiro a canestro sia stato rilasciato prima del fischio di un fallo; ma per questa situazione l'uso dell'IRS è previsto quando il cronometro segna 02:00 o meno del IV periodo o di eventuali supplementari; il cronometro di gara segna 02:48 di conseguenza anche questa opzione deve essere scartata.
 - La seconda: identificare il corretto tiratore dei tiri liberi (in questo caso è possibile utilizzare l'IRS in qualunque momento della gara. Possiamo quindi ipotizzare che, nella concitazione del momento, gli arbitri non ricordassero, con sicurezza, chi avesse subito il fallo di ricaduta! Il gioco riprende correttamente con 2 tiri liberi per il 21bianco
-

Io tiro!

Alcuni giocatori sono maestri nel capire come trarre vantaggio dalle situazioni che il gioco propone. Per fare questo bisogna essere padroni delle regole è soprattutto sviluppare quella "intelligenza cestistica" di cui abbiamo già trattato in un articolo precedente.

Quando inizia l'atto di tiro? Non vi stiamo a tediare con la regola, di cui sotto trovate i riferimenti, ma vogliamo darvi alcuni indicatori che vi permettano di leggere meglio la giocata.

Se un giocatore: riceve, passa, palleggia o si arresta non è in atto di tiro! Passare da una ricezione all'atto di tiro spesso è tutt'uno (carpe diem!). **La posizione sul campo e quella dei piedi sono irrilevanti.**

Cosa è successo:

- Situazione 1: la squadra bianca rimette dal fondo per impostare l'ultima azione del quarto periodo. Inero commette fallo su 7 bianco. Notate che appena vede arrivare l'avversario, 7bianco inizia l'atto di tiro, nonostante non abbia ancora raggiunto la metà campo d'attacco. L'arbitro sanziona il contatto attribuendo 3 tiri liberi a favore di 7 bianco.
- Situazione 2: 19rosso effettua una rimessa; lo stesso 19rosso riprende la palla dopo un dai e segui con un compagno; 8bianco provoca un contatto con 19rosso. Notate che nel momento in cui si concretizza il contatto 19rosso ha iniziato l'atto di tiro. L'arbitro sanziona il fallo con 3 tiri liberi.

E' interessante notare come in entrambe le giocate (pochi secondi al termine punteggio ravvicinato) l'attaccante sia certo di subire un fallo, sapendo che il difensore vorrà

concedere 2 tiri liberi piuttosto che un tiro da 3 punti (per il pareggio). Di conseguenza l'attaccante, brucia il tempo al difensore eseguendo un atto di tiro, seppur da distanza siderale o in equilibrio alquanto precario. Il difensore, che mentalmente "vuole" commettere fallo, non riesce ad interrompere la ricerca del contatto, facendo il gioco dell'avversario. Bravi i due attaccanti a cogliere l'attimo: 7bianco raccoglie dal palleggio e tira senza arrestarsi, leggendo che l'avversario gli andrà addosso; 19rosso è rapidissimo nel "continuare" ricezione-arresto-attoditiro mentre subisce il contatto dal difensore in ritardo "di un attimo". Di contro se il difensore fosse riuscito ad interrompere la foga agonistica e fermarsi un attimo prima, l'attaccante avrebbe fatto un tiro a bassissima percentuale o avrebbe rischiato una una violazione di passi.

Indipendentemente dalle speculazioni tattiche dei protagonisti, l'arbitro: consapevole di quanto potrebbe accadere, deve limitarsi a leggere la giocata (conoscere per riconoscere) e -di conseguenza- determinare se il fallo è stato commesso su un giocatore in atto di tiro (RT art.15) o meno.

Fuori Controllo!

Rispondiamo ad una domanda pervenuta attraverso la sezione "contattaci".

Domanda:

Da: Alessandro Niccolini

Oggetto: chiarimento su possesso di palla

Corpo del messaggio:

domanda fatta mille volte, ma alla soglia dei 60 anni, mi sono

scordato le mille risposte. Tiro a canestro bianco, palla rimbalza sul ferro, più giocatori bianchi e rossi la toccano, sta andando fuori , quando un giocatore della squadra rossa, salta da l'interno del campo, prende mentre è in volo la palla con due mani e la butta dentro (diciamo che vorrebbe passarla per un contropiede) E' POSSESSO ROSSO? chiedo venia, ma non mi ricordo

Risposta:

Probabilmente ti riferisci a questo episodio che anche altri lettori ci hanno segnalato.

01:12 4° periodo, A 82 – B 82

Cosa è successo: 6bianco tira, la palla tocca l'anello. 12bianco, 10 e 6 rosso cercano di prendere la palla che sta uscendo dal campo; 6rosso riesce a buttare la palla in campo dopo averla presa con due mani (controllo rosso – int FIBA 14.3): a quel punto dovrebbe partire il periodo di 24" per la squadra rossa, ma il display dei 24" rimane spento! La palla va verso 4bianco e 5rosso: entrambi cercano di controllarla, ma nessuno dei due giocatori riesce a mettere le mani sulla palla, che rimbalza sul parquet. A quel punto un contatto tra 22rosso e 9bianco è sanzionato come fallo personale ed addebitato al 22rosso. Al momento del fischio l'operatore dei 24" rilasciando le levette, rende visibile il 24 sul display. Dopo circa un minuto e la consultazione dell'Istant replay System (IRS), per determinare chi abbia subito fallo dal 22rosso, il giocatore 9bianco viene indicato come il beneficiario dei tiri liberi (entrambe le squadre in bonus) che saranno eseguiti e realizzati. La squadra bianca non era in controllo di palla e pertanto non avrebbe dovuto tirare i tiri liberi, ma avrebbe avuto diritto ad una rimessa sulla linea laterale con un nuovo periodo di 24".

Dopo Cremona – Sassari alle Final 8 di Milano, abbiamo un altro caso in cui sono stati assegnati dei tiri liberi per un

fallo commesso dalla squadra in controllo di palla. L'IRS è stato usato ancora una volta per identificare un tiratore che non aveva diritto ad eseguire dei tiri liberi. Nel ribadire l'utilità assoluta dello strumento, sarebbe importante valutare la ridefinizione dei campi di applicazione. Appare evidente che nei finali convulsi ed in situazioni di palla toccata, deviata e/o trattenuta, sarebbe necessario utilizzare le immagini anche per stabilire quale squadra controlla la palla al momento dell'interruzione del gioco. Questo permetterebbe agli arbitri di determinare con maggiore certezza le modalità di ripresa del gioco e le sanzioni da applicare secondo quanto previsto dalle regole.

Arbitri, ufficiali di campo, allenatori ed assistenti, giocatori, addetti ai lavori: nessuno si accorge di ciò che succede? E' importante conoscere per riconoscere! Prima di proporre qualunque soluzione, in una situazione di rimbalzo o dopo una palla recuperata mentre usciva fuori dal campo, è bene domandarsi quale squadra avesse il controllo di palla al momento del fischio. Fermo restando che se gli arbitri, rivedendo mentalmente il "film" dell'azione, ricostruiscono che il fallo è stato commesso dalla squadra in controllo di palla, dovrebbero, senza cambiare la decisione, applicare la corretta sanzione!

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Voglio 2 tiri!

Ci sono delle situazioni spettacolari in cui gli attaccanti realizzano dei canestri ricevendo la palla al volo schiacciandola nel canestro (alley-oop); altre i giocatori cercando di realizzare un canestro battendo la palla dopo che

questa ha colpito l'anello (tap-in).

In questi casi, quando il giocatore è considerato in atto di tiro e conseguentemente ha diritto a tirare i tiri liberi nel caso in cui subisca fallo? Se subisce un fallo prima di toccare la palla come si dovranno comportare gli arbitri?

Partiamo da alcuni concetti importanti:

- **cilindro** – lo spazio occupato da un giocatore sul terreno di gioco. (RT 32.1)
- **verticalità** – tutto lo spazio sopra il cilindro, lo spazio sotto di esso quando salta. (RT 33.2)
- **giocatore in aria** – un giocatore che salta in un punto ha diritto di ricadere nello stesso punto; se salta verso un altro punto del terreno di gioco ha diritto di ricadervi, se al momento del salto quel punto non era occupato da un avversario. (RT 33.6)
- **Tiro a canestro** – abbiamo un tiro a canestro quando la palla che è nelle mani(o) di un giocatore viene poi indirizzata verso il canestro avversario (RT 15.1.1)
- **atto di tiro:** – tap-in e schiacciata sono atto di tiro (RT 15.1.1)
- **tiratore** – un tiratore che ha staccato entrambi i piedi dal terreno di gioco è considerato tiratore fino a quando non tornerà con entrambi i piedi a contatto del terreno di gioco. (RT 15.1.2)

Una volta analizzati tutti questi elementi fondamentali, iniziamo ad avere gli elementi per rispondere al nostro quesito.

- **alley-oop:** l'attaccante riceve un passaggio da un compagno di squadra e pertanto sarà considerato in atto di tiro dal momento in cui riceve la palla, fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.
- **Tap-in:** l'attaccante sarà considerato in atto di tiro

dal momento in cui tocca la palla, fino a quando non torna con entrambi i piedi sul terreno di gioco.

Poiché si tratta di situazioni estremamente dinamiche in aria e in spazi ristretti, i contatti tra i cilindri dei giocatori non devono essere necessariamente considerati fallosi. Particolare attenzione deve essere posta invece all'uso di mani e/o braccia che colpiscono/spingono/trattengono: a volte i falli commessi rientrano nei criteri del fallo antisportivo.

In base alle considerazioni esposte, un fallo fatto su un attaccante in aria che non ha ancora ricevuto il passaggio o battuto la palla non può essere un fallo su un giocatore in atto di tiro: non devono pertanto essere concessi tiri liberi ed un eventuale canestro dovrà essere annullato. Dal momento della ricezione/tocco, il fallo è commesso su un giocatore in atto di tiro: punti e tiri liberi devono essere assegnati secondo la regola generale prevista per i falli commessi su chi sta tirando a canestro (RT 34.2.2).

Per comprendere meglio seguite gli esempi video.

1rosso in penetrazione fa un alley-oop, 8azzurro spinge alle spalle 15rosso che va per schiacciare ma non tocca nemmeno la palla: pertanto 15rosso **non può essere considerato** giocatore in **atto di tiro**. L'Arbitro centro sanziona come personale il fallo di 8azzurro ed indica due tiri (anche se la squadra azzurra non è in bonus): visto che il fallo di 8azzurro è stato considerato un semplice fallo personale, il gioco sarebbe dovuto riprendere con la rimessa dal fondo in attacco per la squadra rossa. In realtà, il fallo di 8azzurro era da sanzionare come fallo antisportivo: 8azzurro non gioca la palla e non fa nessun tentativo per giocarla. Al giocatore 15rosso sarebbero spettati 2 tiri liberi + possesso palla. Se così non fosse, ogni difensore potrebbe impedire sempre questa azione spettacolare pagando un dazio minimo.

4azzurro passa la palla verso 9azzurro; mentre 9azzurro ha la palla su una mano e cerca di realizzare il canestro, 15bianco lo colpisce su un braccio impedendo la realizzazione del canestro. Sullo slancio e dopo il contatto i due giocatori cadono in terra. 9azzurro deve essere considerato in **atto di tiro** e due tiri liberi concessi

10rosso tira a canestro; dopo il rimbalzo della palla sull'anello con grande reattività salta e in tap-in tenta un'altra conclusione. Dopo aver battuto la palla subisce un contatto falloso da 14giallo. Il contatto, avvenuto dopo che la palla è stata battuta e prima che 10rosso sia tornata con entrambi i piedi sul parquet, fa sì che il fallo fischiato debba essere sanzionato con due tiri liberi, poiché 10rosso è giocatore in atto di tiro.

©RIPRODUZIONE RISERVATA